JALECO

株式会社ジャレコ

●本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表)　●大阪 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)

●福岡 〒812 福岡市博多区比恵町1-1橋本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)

●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

ジャレコテレホンサービス－東京03(708)4871・大阪06(385)0801

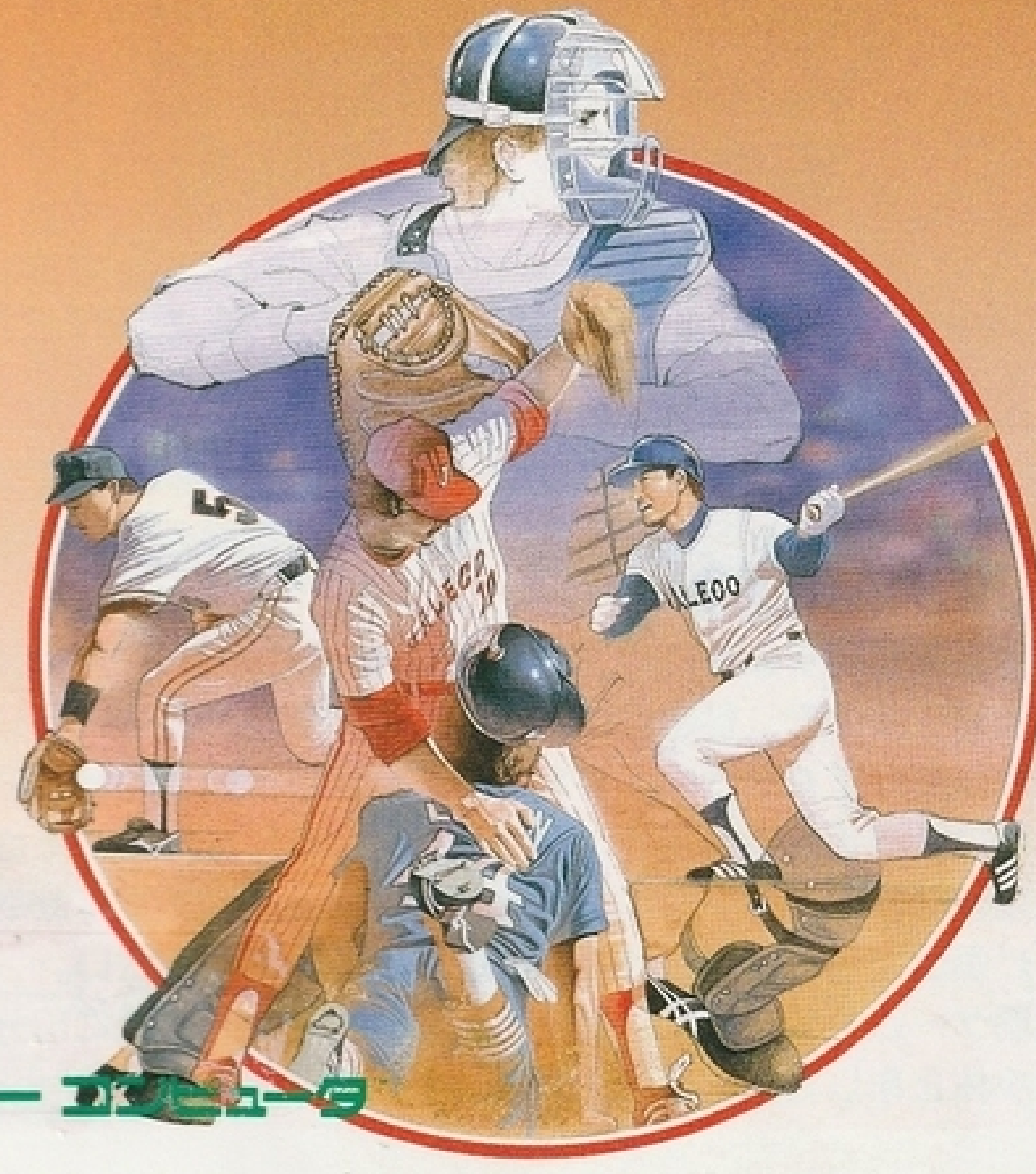
©1990 JALECO LTD.

JALECO

取扱説明書

採点モード搭載

燃えプロ!'90 感動編™



ファミリー コンピュータ

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「燃えプロ!'90感動編」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「燃えプロ!'90感動編」を楽しくプレイしていただく為にご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

ゲームに登場する球団名・選手名はすべてフィクションであり、実在の球団・選手とは何ら関係はありませんので御了承下さい。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

使用上の注意

- ファミリーコンピューターにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないで下さい。
- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

採点モード搭載

燃えプロ!'90 感動編™

もくじ

モード画面の説明①……2
モード画面の説明②……4
攻撃時のコントロール……6
守備時のコントロール……8
採点モード……10
チーム選択……12
球場セレクト……13

モード画面の説明①

カセットをセットし電源を入れるとタイトル画面が出ます。1プレイ・2プレイ・WATCH・EDITを✚の左右で選び、スタートボタン又は、Ⓐボタンで決定します。

●1プレイ(コンピュータ対戦)を選んだ人は。

①✚の上下・左右で好きなチームを選びⒶボタンで決定、次にCOM(対戦チーム)を同じ要領で選んで下さい。

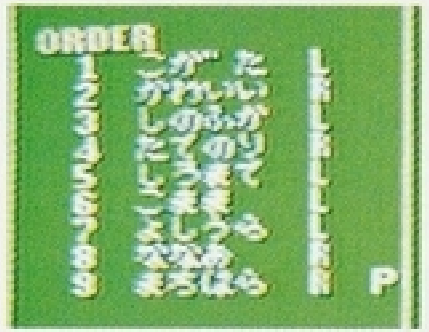
②✚の左右で球場を選びⒶボタンで決定。

③オーダーセレクト後READYにカーソルを合わせⒶボタンで試合開始です。

1P(コンピュータ対戦)で試合に勝つとプレイヤーの実力をコンピュータが診断、試合終了時に点数となって表示されます。(採点モードの項参照) 敗けた場合ゲームオーバーとなり点数も表示されません。また始める場合①～③の動作を繰かえして下さい。

メンバーチェンジ(選手変更):

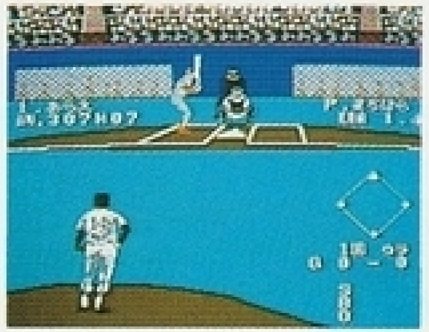
✚の上下で▷を指定しⒶボタン。もう1つの▷で変更する選手を指定Ⓐボタン決定。



オーダーチェンジ(打順変更):

選手①を▷で指定しⒶボタン、同様に選手②を指定しⒶボタンで、①と②が入れ変わり、この繰りかえしで打順を変更します。

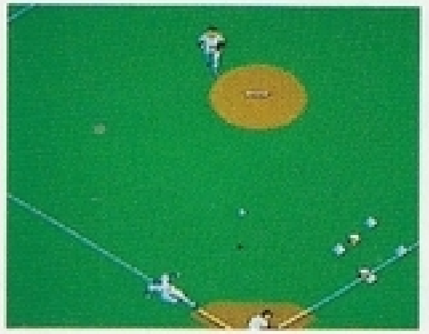
●2プレイ(2人で試合をする、対戦モード)



①✚の上下・左右で自分のチームを各自選びⒶボタンで決定。(同じチームを撰択することも可能です。) 1P側が球場を選び以下は1プレイと同じ要領で試合開始です。

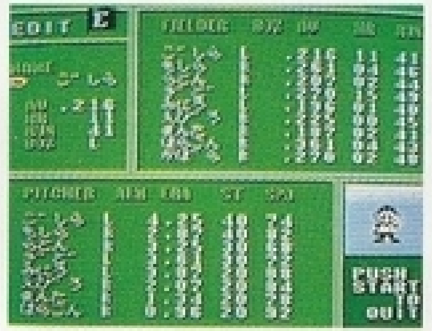
モード画面の説明②

●WATCH（コンピュータ同士の対戦）



①1Pコントローラーで対戦させたいチームを✢の上下・左右で順に選びⒶボタンで決定します。オーダーセレクトは、1プレイと同じ要領で行なって下さい。試合開始後は、実際のTV中継を見ている感覚で自分の好きなチームを応援したり、1プレイの時のための研究をしたり楽しんで下さい。

●EDIT（オリジナルチーム）



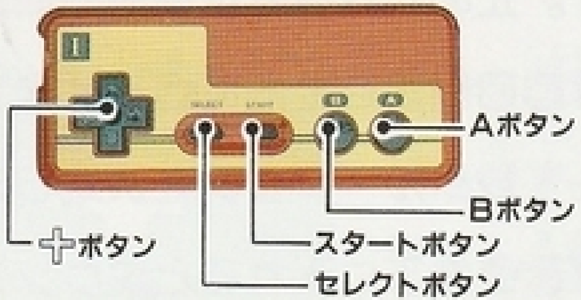
①✢上下で▷を変更したい選手に合わせてⒶボタンで決定します。

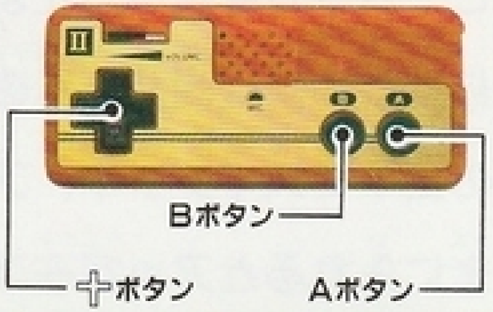
②画面右上に名前が表示され、ここで変更を行います。✢の左右で▷を変えたい文字・数字に合わせて✢の上下で変更しこれをNAME・AV・HRの順でくり返して行きⒶボタンで決定します。全て終えたらスタートボタンを押

コントローラー説明

して下さい。画面がモード画面にもどり1プレイと同じ要領で試合を開始して下さい。（電源を切るとデーターは元に戻ってしまいます。）

●各部の名称及び機能





	モード画面	守備時	攻撃時	タイム時
スタートボタン	タイトル画面での決定ボタン	タイム	タイム	／
セレクトボタン	／	／	／	／
Ⓐボタン	決定ボタン	投球、送球 けんせい球	スイング 帰塁	選手名出す 決定ボタン
Ⓑボタン	／	守備画面出す ベースタッチ、ジャンプ	リード、盗塁 走塁、バント	キャンセル
✢ボタン	カーソル移動	投球コントロール 内外野手コントロール	スイングコントロール ライナーコントロール	選手選択

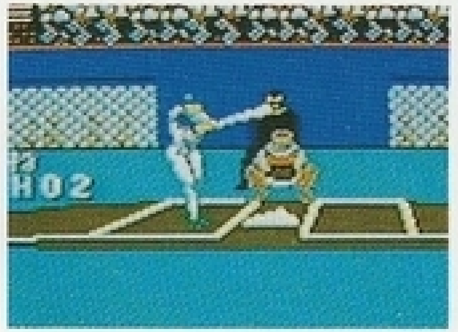
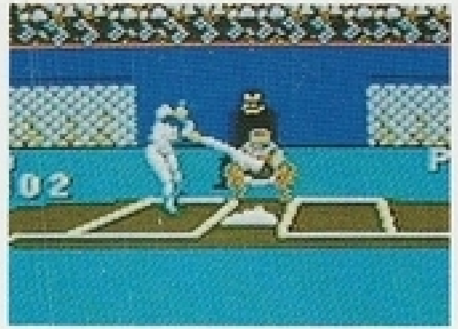
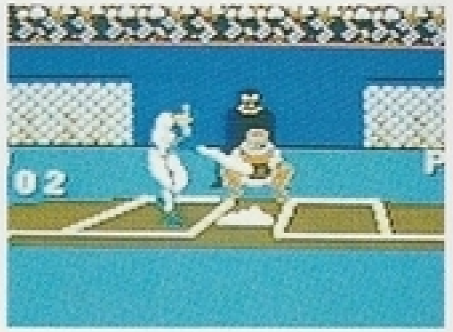
攻撃時のコントロール

●バッティング

①✚の左右でバッターの位置を移動させ打つ位置を決めます。

②Ⓐボタンでスイングします。完全にスイングする前にⒶボタンを離すと、バットは途中で止まります。止めたバットは自動的に元の構えに戻ります。(尚バットの高さはCOMが自動的に合わせます。)

③✚の上下でスイング中、アッパー・レベル・ダウンを決定します。✚を上に入れるとアッパースイング、✚を下に入れるとダウンスイング、押さなければレベルスイング。

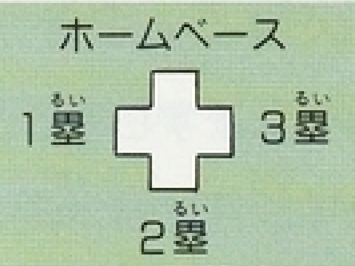
打球の強さ等は、以下の条件で決定されます。バットのどの位置にボールが当ったか、ボールの高低とスイングの種類のかねあい、ミートしたタイミング。

●バント

①Ⓑボタンを押すとバントします。再度押すと元の構えに戻ります。

②✚の左右でバントの構え中にバッターの位置を変えられます。

●盗塁・進塁・帰塁



✚を押した方向によって進塁・帰塁が決まります。守備における送球も同じです。

①✚を進塁及び盗塁したい方向へ入れⒷボタンを押す。

②✚を帰塁したい方向へ入れⒶボタンを押す。

③ⒶボタンとⒷボタンを同時に押すと、ランナーがその位置で立ち止ります。離すと自動的にそれまで走っていた方向に向います。

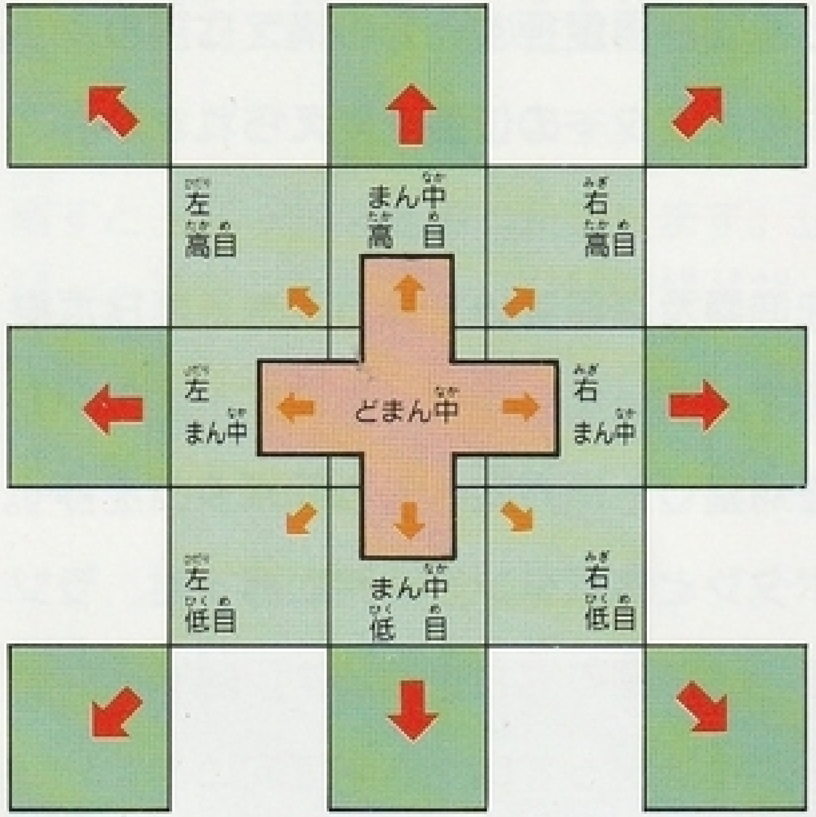
※盗塁出来るのは、ピッチャーがモーションをおこす前と、ピッチャーがボールを手から離してからです。

●ピンチヒッター(代打)

①スタートボタンを押してタイムをかけます。Ⓐボタンでオーダーセレクト画面になります。以下は、メンバーチェンジの項参照。

守備時のコントロール

●ピッチング



①✚でコースを決定。Ⓐボタンで投球モーションに入ります、この時Ⓐボタンを複数回叩く事で✚を入れた方向にコースをずらすことが出来ます。■はⒶボタンを１回だけ押した時のコース。複数回押すと■の方へ球がずれていきます。Ⓐボタンのみならど真中。(尚コースは直球を投げた時のもの)

※投球モーション中に再び✚を入れなおす事で、変化球を投げることが出来ます。変化の度合いは✚を長く押せば大きく変化します。速度変化は、短く押せばスローボール、長く押せば速球になります。

●捕球

①打球が飛ぶと、そのコースにより内野手の内4人はベースカバーに入り始めます。それ以外の野手を✚で操作して捕球して下さい。打球と野手の位置を合わせると自動的に捕球します。(外野手も同様です)

②✚を入れⒷボタンを押すと入れた方向に選手が飛びつきファインプレーをします。Ⓑボタンだけなら真上へ飛びます。(打球に近いプレイヤーのみ)

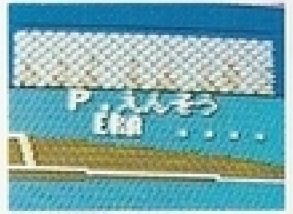
③捕球後✚で投げたい塁に入れてⒶボタンを押して送球します。(Ⓐボタンを押すまでの時間が長いと遅い送球になります。)

④捕球後そのままベースに入る場合✚で塁を指定しⒷボタンを押します。

※盗塁等でフィールド画面に切替わった時は③の「捕球後」と同じ操作で送球他を行います。

●けんせい球

①Ⓑボタンを押してフィールド画面にし、✚を投げたい塁へ入れⒶボタンで送球します。



●リリーフ

①リリーフのタイミングとしてバッテリー画面でピッチャーの(ERA)が――――に変わったときを目安にして下さい。(操作は、代打と同様)

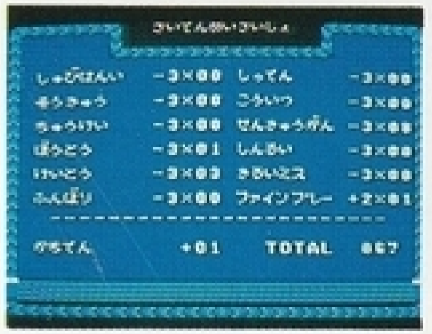
採点モード

●採点モードの説明

ＩＰ（コンピュータ対戦）時に、勝つとプレイヤーの実力をコンピューターが診断。試合終了時に、点数となって表示されます。プレイヤーの持ち点は、始め100点です。採点項目は、明らかに補球できるボールを落球したり、ベースカバーのいない塁への送球ミスetc.……、持ち点よりマイナスされていきます。点数を上げる方法としてファインプレー（ジャンピング・ダイビングキャッチ等）があります。そして最終的に点数が基準点を超えていれば、次のレベルのチームが登場して、プレイヤーのレベルに合わせた対戦チームと闘います。そして最高レベルのチームに勝って条件をクリアすれば、エンディングです。

※レベル４で闘って勝っても点数がひくいとレベル３に戻る場合があります。

●採点明細書

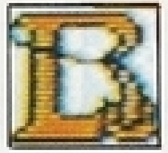


①点数の内容が知りたい場合カーソルをめいさいをみるに合わせます。

しゅびはんい…取れるであろう打球を落球した。
そうきゅう……1イニングに遅い送球を3回以上した。
ちゅうけい……………………………ランニングホームランを打たれた。
ぼうとう………………………………カバーのいない塁へ送球をした。
けいとう……………………スタミナがゼロの投手を投げさせ失点した。
ふんばり………………………………満塁で四死球を与えた。(押し出し)
しってん……………………………… １イニング中に５点以上取られた。
かくじつせい……………ワイルドピッチでランナーに進塁された。
せんきゅうがん……………………………………………三振の回数。
しんるい………………盗塁又は、ワイルドピッチの時の進塁失敗。
きるい…タッチアップせずに飛び出してランナーがアウトになった。
ファインプレー‥何球かに一回出る飛びつきだけで捕れる打球を取った。

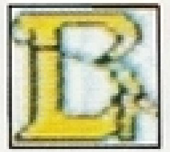
チーム選択

●一言コメント



Buチーム
大型新人も加入し、めざすは悲願の日本一だぁー!!

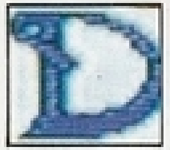
Gチーム
色々ありましたが、実力はやはり、リーグNo.1かな!?



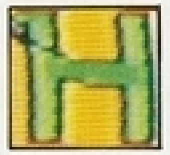
Brチーム
打線の破壊力はものスゴイ／問題は投手陣ですね。

Cチーム
実力十分、でもメジャーになれないローカルの悲しさ。

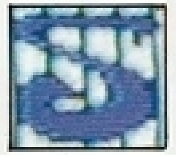
Lチーム
投打共に素晴しい。このチームには弱点がないのか!?



Dチーム
豪快な打線がウリ。ノセるととってもコワイチーム。

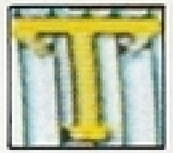


Hチーム
明るいイメージは十分、後は実力さえ付けば……。



Sチーム
いいチームなんですが…まっ、カントク次第ですね。

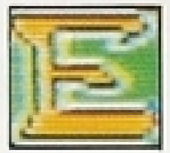
Fチーム
投手陣が完調なら、必ず上位に喰い込めるハズ／



Tチーム
勝敗なんか関係ない、Tファンのハートはいつも熱いぜ／

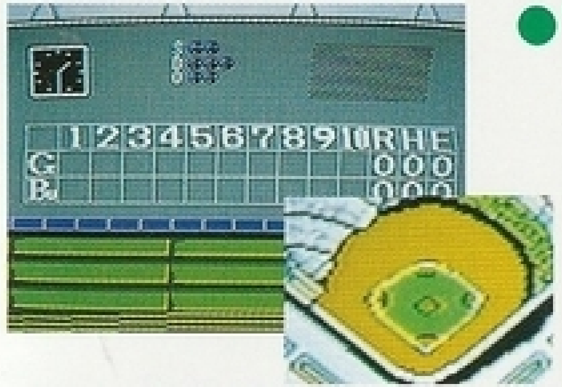
Oチーム
チームカラーが今ひとつハッキリしないんですが!?

Wチーム
"奇跡"よもう1度／Wファンの期待は余りにも大きい!!



Eチーム
自分だけのオリジナルチームを作ることが可能だ!!

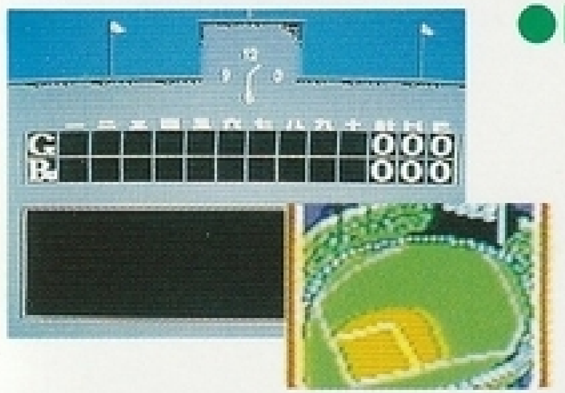
球場セレクト



●TKドーム

：センター122m　りょうよく100m

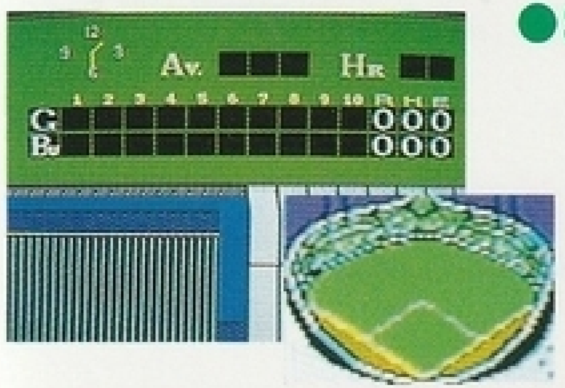
ドーム型室内野球場、3球場中一番広くランニングホームランが出ることがある。



●KOSIEN

：センター120m　りょうよく91m

オーソドックスな土の球場、ラッキーゾーンがもうけられている。



●SAVE・ST

：センター120m　りょうよく95m

屋外人工芝球場、色の鮮やかなフィールドで球が見やすい。